
WORLD SQUASH

WSF

WORLD SQUASH REGLAS DE SINGLES 2014

(INCLUYE APÉNDICES 1-10)

Traducción al Español:



**CONSEJO ARGENTINO
DE ARBITRAJE
DE SQUASH**

EFFECTIVAS AL 1 DE ENERO DE 2014

(Actualizadas al 1 de Enero de 2015)

SQUASH - REGLAS DE SINGLES

Tabla de Contenidos

1 EL DEPORTE DE SQUASH	1
2 LA PUNTUACIÓN	1
3 LOS OFICIALES	1
4 EL CALENTAMIENTO	2
5 EL SERVICIO	2
6 EL JUEGO	3
7 INTERVALOS	3
8 INTERFERENCIA	4
9 PELOTA QUE GOLPEA A UN JUGADOR	6
10 APELACIONES	6
11 LA PELOTA	7
12 DISTRACCIÓN	7
13 OBJETO CAÍDO	8
14 ENFERMEDAD, LESIÓN Y SANGRADO	8
15 CONDUCTA	10
APÉNDICE 1 – DEFINICIONES.....	11
APÉNDICE 2 – CANTOS DE LOS OFICIALES.....	12
APÉNDICE 3 – SISTEMAS DE PUNTUACIÓN ALTERNATIVOS.....	14
APÉNDICE 4 – EL SISTEMA DE TRES ÁRBITROS.....	15
APÉNDICE 5 – REPETICIÓN EN VIDEO.....	16
APÉNDICE 6 – ELEMENTOS DE PROTECCIÓN OCULAR.....	16
APÉNDICE 7 – ESPECIFICACIONES TÉCNICAS.....	17
APÉNDICE 8 – ESPECIFICACIONES DE LAS PELOTAS DE SQUASH.....	19
APÉNDICE 9 – DIMENSIONES DE UNA RAQUETA DE SQUASH.....	20
APÉNDICE 10 – LIMITACIONES EN EL COACHING.....	21

SQUASH – REGLAS DE SINGLES

La definición de palabras en *itálicas* puede encontrarse en el Apéndice 1.

INTRODUCCIÓN

El squash se practica en un espacio confinado, con frecuencia a altas velocidades. Hay dos principios esenciales para un juego ordenado:

Seguridad: Los jugadores deben priorizar siempre la seguridad y no realizar ninguna acción que pueda poner en peligro al oponente.

Juego Limpio: Los jugadores deben respetar los derechos del oponente y jugar honestamente.

1 EL DEPORTE DE SQUASH

- 1.1. El squash de singles se juega en una cancha entre dos jugadores, cada uno sosteniendo una raqueta para golpear la pelota. La cancha, la pelota y la raqueta deben reunir las especificaciones de la WSF (ver Apéndices 7, 8 y 9).
- 1.2. Cada rally se inicia con un servicio, y los jugadores luego devuelven la pelota alternadamente hasta que el rally finaliza (ver Regla 6: El Juego).
- 1.3. El juego debe ser continuo tanto como sea práctico.

2 LA PUNTUACIÓN

- 2.1 El ganador de un rally anota 1 punto y sirve para iniciar el siguiente rally.
- 2.2 Cada juego se disputa a 11 puntos, excepto cuando el marcador alcance el 10 iguales, oportunidad en la que el juego continuará hasta que uno de los jugadores obtenga una ventaja de 2 puntos.
- 2.3 Normalmente un partido se disputa al mejor de 5 juegos, aunque puede también disputarse al mejor de 3 juegos.
- 2.4 Los sistemas de puntuación alternativos se describen en el Apéndice 3.

3 LOS OFICIALES

- 3.1 Un partido debería normalmente ser oficiado por un Marker y un Árbitro, quienes deben ambos, llevar un registro del marcador, el jugador que está sirviendo, y el cuadro de servicio correcto.
- 3.2 Si hubiera sólo un Oficial, ese Oficial cumple las funciones de Marker y Árbitro en forma conjunta. Un jugador puede *apelar* cualquier canto o ausencia de canto del Oficial como Marker al mismo Oficial como Árbitro.
- 3.3 La posición correcta de los Oficiales es sentados en el centro de la pared posterior, tan cerca de dicha pared como les sea posible e inmediatamente por encima de la línea de fuera.
- 3.4 Un Sistema de Arbitraje alternativo llamado el Sistema de 3 Árbitros se describe en el Apéndice 4.
- 3.5 Al dirigirse a los jugadores, los Oficiales deben llamarlos por su apellido, cuando sea posible.
- 3.6 **El Marker:**
 - 3.6.1 debe anunciar el partido, introducir cada juego, y anunciar el resultado de cada juego y del partido (ver Apéndice 2);
 - 3.6.2 debe cantar "*falta*", "*baja*", "*fuera*", "*not up*" o "*alto*", según sea apropiado;
 - 3.6.3 no debe hacer ningún canto, si no está seguro acerca de un servicio o una devolución;
 - 3.6.4 debe anunciar el marcador sin demoras al finalizar un rally, informando los puntos del servidor primero, precedido de "*cambio*" cuando hay un cambio de servidor;

- 3.6.5 debe repetir la decisión del Árbitro luego de que un jugador haya pedido un let, y luego anunciar el marcador;
- 3.6.6 debe aguardar la decisión del Árbitro luego de la *apelación* de un jugador a un canto o ausencia de canto del Marker, y luego anunciar el marcador;
- 3.6.7 debe cantar "Pelota de Juego" cuando un jugador necesita 1 punto para ganar un juego, o "Pelota de Partido" cuando un jugador necesita 1 punto para ganar el partido;
- 3.6.8 debe cantar "10 iguales: un jugador debe ganar por diferencia de 2 puntos" cuando el marcador alcanza el 10 iguales por primera vez en un partido.

3.7 El Árbitro, cuya decisión es final:

- 3.7.1 debe posponer el partido si la cancha no está en condiciones para el juego; o suspender el juego si el partido ya se está desarrollando, y cuando el juego se reanuda luego, mantener el marcador;
- 3.7.2 debe conceder un let si por causas ajenas a cualquiera de los jugadores, un cambio en las condiciones de la cancha afecta el rally;
- 3.7.3 puede conceder el partido a un jugador cuyo oponente no se encuentra en la cancha y en condiciones de jugar dentro de los plazos estimados en el reglamento de la competencia;
- 3.7.4 debe pronunciarse en todos los asuntos, incluyendo todos los pedidos de let y todas las *apelaciones* a los cantos o ausencias de canto del Marker;
- 3.7.5 debe pronunciarse de inmediato si no está de acuerdo con el canto o la ausencia de canto del Marker, deteniendo el juego si es necesario;
- 3.7.6 debe corregir el marcador inmediatamente si el Marker anuncia el marcador en forma incorrecta, deteniendo el juego si es necesario;
- 3.7.7 debe hacer cumplir todas las Reglas relacionadas con el tiempo, anunciando los "15 segundos", "Medio tiempo" y "Tiempo" cuando sea apropiado;
Nota: Es responsabilidad de los jugadores estar lo suficientemente cerca para escuchar estos anuncios.
- 3.7.8 debe tomar la decisión apropiada si la pelota golpea a alguno de los jugadores (ver Regla 9: Pelota que Golpea a un Jugador);
- 3.7.9 puede conceder un let si no está en condiciones de decidir sobre una *apelación* a un canto o ausencia de canto del Marker;
- 3.7.10 debe pedir mayores precisiones a un jugador si no está seguro sobre las razones que originan un pedido de let o una *apelación*;
- 3.7.11 puede dar una explicación acerca de una decisión;
- 3.7.12 debe anunciar todas las decisiones en voz lo suficientemente alta como para que sea escuchada por los jugadores, el Marker y los espectadores;
- 3.7.13 debe aplicar la Regla 15 (Conducta) si la conducta de un jugador es inaceptable;
- 3.7.14 debe suspender el juego si el comportamiento de cualquier persona que no sea un jugador, resulta perjudicial u ofensivo, hasta tanto tal comportamiento haya cesado o hasta que el persona ofensiva haya abandonado el área de la cancha.

4 EL CALENTAMIENTO

- 4.1 Al comienzo de un partido los jugadores ingresan juntos a la cancha para calentar la pelota por un máximo de 5 minutos. Luego de 2 y ½ minutos los jugadores deben cambiar de lado, a menos que ya lo hayan hecho.
- 4.2 Los jugadores deben tener igualdad de oportunidades para golpear la pelota. Un jugador que retenga el control de la pelota durante un tiempo no razonable está calentando de manera injusta y debe aplicarse la Regla 15 (Conducta).

5 EL SERVICIO

- 5.1 El jugador que gana en el giro de la raqueta es el primero en servir.
- 5.2 Al inicio de cada juego y luego de cada cambio de servicio, el servidor elige el cuadro de

servicio desde el cual servir. Mientras retenga el servicio, el servidor debe servir alternando de cuadro.

- 5.3 Si un rally termina en un let, el servidor debe volver a servir desde el mismo cuadro de servicio.
- 5.4 Si el servidor se mueve hacia el cuadro de servicio incorrecto para servir o si alguno de los jugadores tiene dudas respecto al cuadro de servicio correcto, el Marker debe informar a los jugadores cuál es el cuadro correcto.
- 5.5 Si existiera alguna disputa respecto de cuál es el cuadro de servicio correcto, el Árbitro debe pronunciarse.
- 5.6 Luego de que el Marker ha anunciado el marcador, ambos jugadores deben reanudar el juego sin demoras innecesarias. No obstante, el servidor no debe servir antes de que el receptor esté listo.
- 5.7 Un servicio es bueno, si:
 - 5.7.1 El servidor suelta o arroja la pelota de una mano o la raqueta y la golpea *correctamente* en un primer intento o en un *intento posterior* antes que la pelota haga contacto con cualquier otra cosa; y
 - 5.7.2 en el momento en que el servidor golpea la pelota, un pie está en contacto con el piso dentro del cuadro de servicio sin ninguna parte de ese pie en contacto con ninguna de las líneas de ese cuadro; y
 - 5.7.3 la pelota es golpeada directamente hacia el frontón, impactándolo entre la línea de servicio y la línea de fuera, sin tocar el frontón y alguna pared lateral a la vez; y
 - 5.7.4 la pelota, a menos que sea voleada por el receptor, rebote por primera vez en el cuarto de cancha contrario sin tocar ninguna línea; y
 - 5.7.5 la pelota no es servida *fuera*.
- 5.8 Un servicio que no cumple la Regla 5.7 es una falta y el receptor gana el rally. Nota: Un servicio que toca la línea de servicio, o la línea corta, o la línea de mitad de cancha, o cualquier línea que delimita la parte superior de la cancha, en una falta.
- 5.9 Si el servidor suelta o arroja la pelota, pero no realiza ningún *intento* de golpearla, tal acción no se considera un servicio, y el servidor puede empezar de nuevo.
- 5.10 Un let es concedido si el receptor no está listo para devolver el servicio y no realiza ningún *intento* de devolver. Sin embargo, si ese servicio es una falta, el servidor pierde el rally.
- 5.11 Si el servidor sirve desde el cuadro de servicio equivocado, y el servidor gana el rally, el rally se mantiene y el servidor sirve a continuación desde el cuadro contrario.
- 5.12 El servidor no debe servir hasta que el Marker haya anunciado el marcador, quien debe realizar el anuncio sin demora. Si se diera el caso, el Árbitro debe detener el juego e instruir al servidor a esperar hasta que el marcador haya sido anunciado.

6 EL JUEGO

- 6.1 Si el servicio es bueno, el juego continúa mientras cada devolución sea buena, o hasta que un jugador solicite un let o realice una *apelación*, o alguno de los Oficiales realice un canto, o la pelota impacte a alguno de los jugadores o su vestimenta o la raqueta del no golpeador.
- 6.2 Una devolución es buena si la pelota:
 - 6.2.1 es golpeada *correctamente* antes de haber rebotado dos veces en el piso; y
 - 6.2.2 sin impactar a ningún jugador, o su vestimenta o raqueta, impacta el frontón, ya sea directamente o luego de impactar cualquier otra(s) pared(es), arriba de la chapa y debajo de la línea de fuera, sin haber rebotado previamente en el piso; y
 - 6.2.3 vuelve del frontón sin tocar la chapa; y
 - 6.2.4 no es *fuera*.

7 INTERVALOS

- 7.1 Se permite un máximo de 90 segundos entre el fin del calentamiento y el inicio del juego,

- y entre cada juego.
- 7.2 Los jugadores deben estar listos para reanudar el juego al finalizar cualquier intervalo, aunque el juego puede ser reanudado antes si ambos están de acuerdo.
 - 7.3 Se permite un máximo de 90 segundos para cambiar equipamiento dañado. Esto incluye lentes, elementos de protección ocular o lentes de contacto fuera de lugar. El jugador debe realizar el cambio tan rápido como le sea posible, o la Regla 15 (Conducta) deberá ser aplicada.
 - 7.4 Los intervalos en caso de lesión o sangrado se especifican en la Regla 14 (Lesión).
 - 7.5 Durante cualquier intervalo cualquiera de los jugadores puede golpear la pelota.

8 INTERFERENCIA

- 8.1 Luego de completar una terminación de golpe razonable, un jugador debe hacer todo el esfuerzo posible por salir, de modo que cuando la pelota vuelve del frontón el oponente tenga:
 - 8.1.1 una *clara visión* de la pelota en su rebote desde el frontón; y
 - 8.1.2 acceso directo a la pelota sin obstrucción; y
 - 8.1.3 el espacio para realizar un swing razonable sobre la pelota; y
 - 8.1.4 la libertad de golpear la pelota hacia cualquier parte de la totalidad del frontón.Existe interferencia cuando el jugador no provee al oponente con todos estos requerimientos.
- 8.2 Un golpeador que entiende que hubo interferencia puede detener el juego y pedir un let, preferentemente diciendo "Let, por favor". Tal pedido debe realizarse sin demoras indebidas. Notas:
 - Antes de aceptar cualquier tipo de petición el Árbitro debe estar satisfecho respecto a que el jugador realmente está pidiendo un let.
 - El pedido de un let incluye el pedido de un stroke.
 - Normalmente, sólo el golpeador puede pedir un let por interferencia. No obstante, si el no golpeador pide un let por impedimento de acceso antes de que la pelota haya impactado en el frontón, tal pedido puede ser considerado, incluso siendo que tal jugador aún no tiene el rol de golpeador.
- 8.3 El Árbitro, si no tiene certezas acerca del motivo del pedido, debe pedir una explicación al jugador.
- 8.4 El Árbitro puede conceder un let u otorgar un stroke sin que se haya hecho ningún pedido, deteniendo el juego si es necesario, especialmente por cuestiones de seguridad.
- 8.5 Si el golpeador golpea la pelota y el oponente luego pide un let, pero la pelota es *baja* o *fuera*, el oponente gana el rally.
- 8.6 **Generalidades**

Las siguientes disposiciones se aplican a cualquiera de las formas de interferencia:

 - 8.6.1 si no hubo interferencia y no existió temor razonable de lesión, se concede un no let;
 - 8.6.2 si hubo interferencia pero el golpeador no hubiera podido realizar una *buena devolución*, se concede un no let;
 - 8.6.3 si el golpeador continuó el juego a pesar de la interferencia y luego solicitó un let, se concede un no let;
 - 8.6.4 si hubo interferencia, pero ésta no impidió al golpeador ver y llegar a la pelota para realizar una *buena devolución*, esto se considera mínima interferencia y se concede un no let;
 - 8.6.5 si el golpeador hubiera podido realizar una *buena devolución* pero el oponente no hizo todo el esfuerzo posible por evitar la interferencia, se otorga un stroke al golpeador;
 - 8.6.6 si hubo una interferencia que el oponente hizo todo el esfuerzo posible por evitar y el golpeador hubiera podido realizar una *buena devolución*, se concede un let;
 - 8.6.7 si existió interferencia y el golpeador hubiera podido realizar una *devolución ganadora*, se otorga un stroke al golpeador.En adición a la Regla 8.6, las siguientes disposiciones son aplicables a situaciones

específicas.

8.7 Clara Visión

Clara Visión significa suficiente tiempo para ver la pelota y prepararse para golpearla cuando ésta regresa del frontón.

8.7.1 Si el golpeador pide un let alegando no tener clara visión de la pelota en su retorno del frontón, se aplicarán las disposiciones de 8.6.

8.8 Acceso Directo

Si el golpeador pide un let alegando no tener acceso directo a la pelota, entonces:

8.8.1 Si existió interferencia pero el golpeador no realizó el máximo esfuerzo por llegar y jugar la pelota, se concede un no let;

Nota:

Máximo esfuerzo por llegar y jugar la pelota no debería incluir un contacto con el oponente. Si se produce cualquier tipo de contacto que podría haberse evitado, debe aplicarse la Regla 15 (Conducta).

8.8.2 si el golpeador tiene acceso directo pero en lugar de tomarlo utiliza un camino indirecto para ir hacia la pelota y luego pide un let por interferencia, se concede un no let, a menos que sea aplicable la Regla 8.8.3;

8.8.3 si el golpeador estando *mal parado*, demuestra habilidad suficiente para recuperarse y realizar una *buena devolución*, y en tal acción encuentra una interferencia, un let es concedido, a menos que el golpeador hubiera podido realizar una *devolución ganadora*, en cuyo caso se otorga stroke al golpeador.

8.9 Swing de la Raqueta

Un swing razonable comprende un backswing razonable, el golpe a la pelota y una terminación de golpe razonable. El backswing y la terminación del golpe de un jugador se consideran razonables en la medida que no se extienden más allá de lo necesario.

Si el golpeador pide un let por interferencia en el swing, entonces:

8.9.1 si el swing fue **afectado** por un leve contacto con el oponente que estaba haciendo el máximo esfuerzo para evitar la interferencia se concede un let, a menos que el golpeador hubiera podido realizar una *devolución ganadora*, en cuyo caso se otorga un stroke al golpeador;

8.9.2 si el swing fue **impedido** por un contacto con el oponente, se otorga un stroke al golpeador, incluso aunque el oponente hubiera hecho todo el esfuerzo posible por evitar la interferencia.

8.10 Swing Excesivo

8.10.1 Si el golpeador causó la interferencia como resultado de la ejecución de un swing excesivo, se concede un no let.

8.10.2 So existió interferencia pero el golpeador exageró el swing intentando buscar un stroke, se concede un let.

8.10.3 El swing excesivo del golpeador puede contribuir en interferencia hacia el oponente cuando luego de la finalización del golpe, el oponente se convierte en golpeador, en cuyo caso el oponente puede pedir un let.

8.11 Libertad para golpear la pelota a cualquier parte de la totalidad del frontón

Si el golpeador se abstiene de golpear la pelota debido a interferencia en el frontón, y pide un let, entonces:

8.11.1 si existió interferencia y la pelota hubiera impactado al no golpeador en una trayectoria directa hacia el frontón, se otorga un stroke al golpeador, a menos que el golpeador hubiera hecho *turning* o hubiera realizado el golpe en un *intento posterior*, en cuyo caso se concede un let;

8.11.2 si la pelota hubiera impactado primero al no golpeador y luego una pared lateral antes de llegar al frontón, se concede un let, a menos que la devolución hubiera resultado ser una *devolución ganadora*, en cuyo caso se otorga un stroke al golpeador; o

8.11.3 si la pelota hubiera impactado primero una pared lateral y luego al no golpeador antes de llegar al frontón, se concede un let a menos que la devolución hubiera resultado ser una *devolución ganadora*, en cuyo caso se otorga un stroke al golpeador.

8.12 Intento Posterior.

Si el golpeador pide un let por internferencia al realizar un *intento posterior* de golpear la pelota, y hubiera podido realizar una *buena devolución*, entonces:

8.12.1 Si el no golpeador no hubiera tenido tiempo de evitar la interferencia, se concede un let.

8.13 Turning

Turning es la acción del jugador que golpea la pelota o se encuentra en posición de golpear, por la derecha del cuerpo luego de que la pelota haya pasado detrás suyo por la izquierda o viceversa, ya sea que el jugador haya girado o no sobre sí mismo.

Si el golpeador haciendo *turning* encuentra interferencia, y podría haber hecho una *buena devolución*, entonces:

8.13.1 si el swing fue impedido, por más que el oponente haya hecho todo el esfuerzo posible por evitar la interferencia, se otorgará un stroke al golpeador;

8.13.2 si el no golpeador no ha tenido tiempo de evitar la interferencia, se concederá un let;

8.13.3 si el golpeador podría haber golpeado la pelota sin hacer *turning*, pero lo hizo para crear una oportunidad de pedir un let, se concederá un no let.

8.13.4 Siempre que el golpeador haga *turning*, el Árbitro deberá determinar si la acción resultó peligrosa y aplicar el reglamento correspondiente.

9 PELOTA QUE GOLPEA A UN JUGADOR

9.1 Si la pelota, en su trayectoria **al frontón**, impacta al no golpeador o la raqueta o vestimenta del no golpeador, el juego debe detenerse; luego:

9.1.1 si la devolución no hubiera sido buena, el no golpeador gana el rally;

9.1.2 si la devolución estuviera yendo directamente hacia el frontón, y el golpeador estuviera realizando su primer *intento* de golpear sin haber hecho *turning*, se otorgará un stroke al golpeador;

9.1.3 si la pelota impactase o hubiera impactado cualquier otra pared antes de llegar al frontón y el golpeador no hizo *turning*, se concederá un let, a menos que la devolución hubiera sido una *devolución ganadora*, en cuyo caso se otorgará un stroke al golpeador;

9.1.4 si el golpeador no hizo *turning* pero estuviera haciendo un *intento posterior*, se concederá un let;

9.1.5 si el golpeador hizo *turning*, se otorgará un stroke al no golpeador, a menos que el no golpeador hubiera realizado un movimiento deliberado para interceptar la pelota, en cuyo caso, se otorgará un stroke al golpeador.

9.2 Si la pelota, en su retorno **del frontón**, impacta a un jugador antes de rebotar dos veces en el piso, el juego debe detenerse; luego:

9.2.1 si la pelota impacta al **no golpeador** o la raqueta del no golpeador, antes que el golpeador haya realizado un *intento* de golpear la pelota y siempre que no hubiera existido interferencia, el golpeador gana el rally, a menos que la posición del golpeador haya causado que el no golpeador fuera impactado, en cuyo caso se concederá un let;

9.2.2 si la pelota impacta al **no golpeador**, o la raqueta del no golpeador, luego de que el golpeador haya realizado uno o más *intentos* de golpear la pelota, se concederá un let, siempre y cuando el golpeador hubiera podido realizar una *buena devolución*. De lo contrario, el no golpeador gana el rally;

9.2.3 si la pelota impacta al **golpeador** y no existe interferencia, el no golpeador gana el rally. Si existió interferencia, se aplicará la Regla 8 (Interferencia).

9.3 Si el golpeador impacta al no golpeador con la pelota, el Árbitro debe determinar si la acción resultó peligrosa y aplicar el reglamento correspondiente.

10 APELACIONES

10.1 Cualquiera de los jugadores puede detener el juego durante un rally y apelar la ausencia

- de canto del Marker diciendo "Apelo, por favor".
- 10.2 El perdedor de un rally puede apelar cualquier canto o ausencia de canto del Marker diciendo "Apelo, por favor".
 - 10.3 Si el Árbitro no está seguro sobre cuál devolución está siendo apelada, el Árbitro debe pedir una aclaración. Si existe más de una apelación, el Árbitro debe considerar cada una de ellas.
 - 10.4 Luego de que la pelota haya sido servida, ninguno de los jugadores puede apelar sobre algo ocurrido con anterioridad a ese servicio, a excepción de que se haya roto la pelota.
 - 10.5 Al finalizar un juego cualquier apelación respecto al último punto debe hacerse de inmediato.
 - 10.6 En respuesta a una apelación al canto o ausencia de canto del Marker el Árbitro debe:
 - 10.6.1 si el canto o la ausencia de canto del Marker fue correcto, mantener el marcador del rally; o
 - 10.6.2 si el canto del Marker fue incorrecto, conceder un let, a menos que el canto del Marker interrumpiera una *devolución ganadora* de alguno de los jugadores, en cuyo caso debe otorgar el rally a ese jugador; o
 - 10.6.3 si el Marker no realizó canto en un servicio o devolución que no fue bueno, otorgar el rally al otro jugador; o
 - 10.6.4 si el Árbitro tuviera dudas sobre si el servicio fue bueno, conceder un let; o
 - 10.6.5 si el Árbitro tuviera dudas sobre si la devolución fue buena, conceder un let, a menos que el canto del Marker interrumpiera una *devolución ganadora* del otro jugador, en cuyo caso debe otorgar el rally a ese jugador.
 - 10.7 En todos los casos la decisión del Árbitro es final.

11 LA PELOTA

- 11.1 Si la pelota se rompe durante un rally, se concede un let para ese rally.
- 11.2 Si un jugador detiene el juego para *apelar* que la pelota está rota, y se descubre que la pelota no está rota, ese jugador pierde el rally.
- 11.3 Si el receptor, antes de *intentar* devolver el servicio, *apela* que la pelota está rota, y se descubre que la pelota efectivamente está rota, el Árbitro, si no está seguro de cuándo se ha roto, debe conceder un let para el rally anterior.
- 11.4 Un jugador que desea *apelar* al final de un juego que la pelota está rota, debe hacerlo inmediatamente y antes de abandonar la cancha.
- 11.5 La pelota debe ser reemplazada si ambos jugadores están de acuerdo o si el Árbitro está de acuerdo con el pedido de alguno de los jugadores.
- 11.6 Si la pelota ha sido reemplazada, o si los jugadores reanudan el juego luego de alguna interrupción, los jugadores pueden calentar la pelota. El juego se reanuda cuando ambos jugadores están de acuerdo o a discreción del Árbitro, lo que suceda primero.
- 11.7 La pelota debe permanecer en la cancha todo el tiempo, a menos que el Árbitro permita que sea retirada.
- 11.8 Si la pelota se atasca en cualquier parte de la cancha, se concede un let.
- 11.9 Puede concederse un let si la pelota toca cualquier artículo de la cancha.
- 11.10 No se concederá un let por ningún tipo de rebote inusual.

12 DISTRACCIÓN

- 12.1 Cualquiera de los jugadores puede pedir un let por una distracción, pero debe hacerlo inmediatamente.
- 12.2 Si la distracción fue causada por uno de los jugadores, entonces:
 - 12.2.1 Si fue **accidental**, se concede un let, a menos que se estuviera interrumpiendo una *devolución ganadora* de uno de los jugadores, en cuyo caso se otorga el rally a dicho jugador;
 - 12.2.2 si fue **deliberada**, debe aplicarse la Regla 15 (Conducta).
- 12.3 Si la distracción no fue causada por uno de los jugadores, se concede un let, a menos que

se estuviera interrumpiendo una *devolución ganadora* de uno de los jugadores, en cuyo caso se otorga el rally a dicho jugador.

- 12.4** En algunos eventos pueden ocurrir reacciones del público durante el juego. Para fomentar el disfrute de los espectadores, la Regla 12.3 puede ser suspendida, y ante algún ruido espontáneo del público, se esperará que los jugadores continúen el juego sin que los árbitros soliciten hacer silencio a los espectadores. Sin embargo, un jugador que detiene el juego y pide un let debido a un ruido aislado o fuerte proveniente del exterior de la cancha puede obtener un let por distracción.

13 OBJETO CAÍDO

- 13.1** Un jugador que suelta la raqueta puede recogerla y continuar el juego, a menos que la pelota toque la raqueta, o se produzca una distracción, o el Árbitro aplique una Penalidad por Conducta.
- 13.2** Un golpeador que suelta la raqueta debido a una interferencia puede pedir un let.
- 13.3** Un no golpeador que suelta la raqueta debido al contacto durante el esfuerzo del golpeador por llegar a la pelota puede pedir un let, y la Regla 12 (Distracción) es aplicable.
- 13.4** Si cualquier objeto, que no sea la raqueta del jugador, cae al suelo durante un rally, el juego debe detenerse; luego:
- 13.4.1 si el objeto cayó de un jugador sin existir contacto con el oponente, el oponente gana el rally;
- 13.4.2 si el objeto cayó de un jugador debido al contacto con el oponente, se concede un let, a menos que el golpeador hubiera realizado una *devolución ganadora*, o pida un let por interferencia, en cuyo caso es aplicada la Regla 8 (Interferencia);
- 13.4.3 si el objeto cae de otro lado que no sea alguno de los jugadores, se concede un let, a menos que;
- 13.4.4 se hubiera interrumpido una *devolución ganadora* del golpeador, en cuyo caso el rally es otorgado al golpeador;
- 13.4.5 si el objeto no fuera visto hasta que el rally hubiera finalizado y dicho objeto no tuviese ningún efecto en la conclusión del rally, el resultado del rally se mantiene.

14 ENFERMEDAD, LESIÓN Y SANGRADO

14.1 Enfermedad

- 14.1.1 Un jugador que sufre una enfermedad que no incluya una lesión o sangrado debe o continuar el juego inmediatamente, o conceder el juego en desarrollo y tomar el intervalo de 90 segundos entre juegos para recuperarse. Esto incluye condiciones como calambres, náuseas, y falta de aire, así como también asma. Sólo puede ser concedido 1 juego. El jugador debe reanudar el juego a continuación, o conceder el partido.
- 14.1.2 Si el vómito u otra acción de un jugador afectara las condiciones de la cancha para continuar el juego, el partido es otorgado al oponente.

14.2 Lesión

El Árbitro:

- 14.2.1 si no está convencido sobre si la lesión es real, debe comunicar al jugador que debe decidir si continuar el juego inmediatamente, o conceder el juego en desarrollo y tomar el intervalo de 90 segundos entre juegos y luego reanudar el partido, o conceder el partido. Sólo puede concederse 1 juego;
- 14.2.2 si considera que la lesión es genuina, debe comunicar a ambos jugadores acerca de la categoría de la lesión y del tiempo permitido para recuperación. Sólo se concederá tiempo de recuperación en el momento en que ocurra la lesión;
- 14.2.3 si considera que es una lesión recurrente respecto de una misma lesión sucedida anteriormente en el partido, debe informar al jugador que debe decidir si continuar el juego inmediatamente o conceder el juego en desarrollo y tomar el

intervalo de 90 segundos entre juegos, o conceder el partido. Sólo puede concederse 1 juego.

Nota: Un jugador que concede un juego retiene los puntos ya obtenidos en dicho juego.

14.3 Categorías de lesión:

14.3.1 **Auto infligida:** cuando la lesión es el resultado de la propia acción del jugador. Esto incluye desgarros o esguinces, o contusiones ocasionadas por colisiones contra una pared o caídas.

Al jugador se le permiten 3 minutos para recuperarse y, si luego aún no se encuentra en condiciones de reanudar el juego, debe conceder ese juego y tomar el intervalo de 3 minutos entre juegos para obtener tiempo de recuperación adicional. Solo se podrá conceder 1 juego. El jugador luego deberá reanudar el juego o conceder el partido.

14.3.2 **Contribuida:** cuando la lesión es el resultado de la acción accidental de ambos jugadores.

Al jugador lesionado se le permiten 15 minutos para recuperarse. Este tiempo puede extenderse por otros 15 minutos adicionales a discreción del Árbitro. Si luego de ello el jugador aún no se encuentra en condiciones de reanudar el juego, el partido será otorgado al oponente. El marcador al finalizar el rally en el cual se produjo la lesión, se mantiene.

14.3.3 **Infligida por el oponente:** cuando la lesión es causada exclusivamente por el oponente.

14.3.3.1 Cuando la lesión es causada **accidentalmente** por el oponente, debe aplicarse la Regla 15 (Conducta). Al jugador lesionado se le permiten 15 minutos para recuperarse. Si luego de ello el jugador aún no se encuentra en condiciones de reanudar el juego, el partido será otorgado al jugador lesionado.

14.3.3.2 Cuando la lesión es causada por la acción **deliberada** o el juego **peligroso** del oponente, si el jugador lesionado requiere el más mínimo tiempo de recuperación, el partido será otorgado al jugador lesionado. Si el jugador lesionado está en condiciones de reanudar el juego de inmediato, debe aplicarse la Regla 15 (Conducta).

14.4 Sangrado

14.4.1 Toda vez que se produzca un sangrado, el juego debe interrumpirse y el jugador debe abandonar la cancha y dar tratamiento al sangrado de inmediato. Se permite un tiempo razonable para dar tratamiento a la herida. El juego puede reanudarse sólo luego de que el sangrado se ha detenido y, cuando sea posible, la herida haya sido cubierta.

14.4.2 Si el sangrado fue **causado accidentalmente** por el oponente, debe aplicarse la Regla 15 (Conducta).

14.4.3 Si el sangrado es el resultado de la acción **deliberada** o el juego **peligroso** del oponente, el partido será otorgado al jugador lesionado.

14.4.4 El jugador que no haya podido detener el sangrado dentro del tiempo permitido debe o conceder 1 juego y tomar el intervalo de 90 segundos para luego continuar el juego, o conceder el partido.

14.4.5 Si la sangre se hace visible nuevamente durante el juego, no se permitirá tiempo de recuperación adicional, y el jugador debe conceder el juego en desarrollo y utilizar el intervalo de 90 segundos entre juegos para tratar nuevamente el sangrado. Si luego de los 90 segundos el sangrado persiste, el jugador debe conceder el partido.

14.4.6 La cancha debe ser limpiada y cualquier vestimenta manchada con sangre debe ser reemplazada.

14.5 Un jugador lesionado puede reanudar el juego antes de que haya finalizado el tiempo de recuperación permitido. A ambos jugadores se les debe permitir un tiempo razonable para prepararse para reanudar el juego.

14.6 El reanudar o no el juego es siempre una decisión del jugador lesionado.

15 CONDUCTA

- 15.1** Los jugadores deben cumplir cualquier reglamentación de competencia adicional a estas Reglas.
- 15.2** Los jugadores no pueden colocar ningún objeto dentro de la cancha.
- 15.3** Los jugadores no pueden abandonar la cancha durante un juego sin la autorización del Árbitro.
- 15.4** Los jugadores no pueden pedir el cambio de ningún Oficial.
- 15.5** Los jugadores no deben comportarse de manera injusta, peligrosa, abusiva, ofensiva, o de cualquier manera que resulte perjudicial para el deporte.
- 15.6** Si la conducta de un jugador es inaceptable, el Árbitro debe penalizar al jugador, deteniendo el juego si es necesario.
El comportamiento inaceptable comprende, aunque no está limitado a:
- 15.6.1 obscenidad audible o visible;
 - 15.6.2 abuso verbal, físico o de cualquier otra forma;
 - 15.6.3 contacto físico innecesario, incluyendo empujar al oponente;
 - 15.6.4 juego peligroso, incluyendo el swing excesivo de la raqueta;
 - 15.6.5 discusión con un Oficial;
 - 15.6.6 abuso de equipo o de cancha;
 - 15.6.7 calentamiento desparejo;
 - 15.6.8 demora del juego, incluyendo demora para retornar a la cancha;
 - 15.6.9 distracción deliberada;
 - 15.6.10 recibir coaching durante el juego;
- 15.7** Un jugador culpable de una ofensa puede recibir una Advertencia por Conducta o ser penalizado con Punto por Conducta, Juego por Conducta o Partido por Conducta, dependiendo de la gravedad de dicha ofensa.
- 15.8** El Árbitro puede imponer más de una advertencia, punto o juego a un jugador por un mismo tipo de ofensa reiterativa, teniendo en cuenta que en tales casos la nueva penalidad no podrá ser menos severa que la penalidad aplicada anteriormente por esa misma ofensa.
- 15.9** El Árbitro podrá imponer una advertencia o una penalidad en cualquier momento, incluso durante el calentamiento y a continuación del final del partido.
- 15.10** Si el Árbitro:
- 15.10.1 detiene el juego para emitir una Advertencia por Conducta, se concede un let;
 - 15.10.2 detiene el juego para otorgar Punto por Conducta, ese Punto por Conducta se convierte en el resultado del rally;
 - 15.10.3 otorga Punto por Conducta luego de que el rally ha finalizado, el resultado del rally se mantiene, y el Punto por Conducta es sumado al marcador sin cambiar el cuadro de servicio;
 - 15.10.4 otorga Juego por Conducta, ese juego es el que está en desarrollo o el siguiente si en ese momento no hay un juego en desarrollo. Para este último caso no se concederá un nuevo intervalo adicional de 90 segundos;
 - 15.10.5 otorga Juego por Conducta o Partido por Conducta, el jugador sancionado retiene todos los puntos o juegos ya ganados;
- 15.11** Toda vez que imponga una Penalidad por Conducta, el Árbitro deberá completar toda aquella documentación que le sea requerida.

APÉNDICE 1 - DEFINICIONES

APELACIÓN	Pedido de un jugador al Árbitro para revisar el canto o la ausencia de canto del Marker, o para apelar que la pelota está rota.
BAJA	Devolución que impacta la chapa o el piso antes de llegar al frontón, o que impacta el frontón y luego la chapa.
BUENA DEVOLUCIÓN	Devolución que es golpeada correctamente y que se dirige al frontón ya sea directamente o luego de impactar otra(s) pared(es) sin irse afuera, y que impacta en el frontón encima de la chapa y debajo de la línea de fuera.
CAMBIO	Cambio de servidor.
CHAPA	Área del frontón que cubre todo el ancho de la cancha y que se extiende desde el piso hasta e incluyendo la línea horizontal más baja.
CLARA VISIÓN	Tiempo suficiente para ver la pelota y prepararse para golpearla cuando ésta regresa del frontón.
CORRECTAMENTE	Cuando la pelota es golpeada con la raqueta, sostenida con la mano, no más de una vez, y sin contacto prolongado con la raqueta.
CUADRO	Área cuadrada a cada lado de la cancha delimitada por la línea corta, una pared lateral y otras dos líneas, desde donde sirve el servidor.
CUADRO DE SERVICIO	Ver CUADRO.
CUARTO DE CANCHA	Una de las dos partes iguales de la cancha delimitadas por la línea corta, una pared lateral, la pared posterior y la línea de mitad de cancha.
DEVOLUCION GANADORA	Buena devolución que el oponente es incapaz de alcanzar.
FALTA FUERA	Servicio que no es bueno. Devolución que: impacta la pared sobre o arriba de la línea de fuera; o impacta cualquier elemento por encima de la línea de fuera; o impacta el borde superior de cualquier pared de la cancha; o pasa por encima de una pared hacia afuera de la cancha; o pasa a través de cualquier elemento.
GOLPEADOR	Un jugador es el golpeador desde el momento en que la devolución del oponente rebota en el frontón hasta que la devolución del jugador impacta en el frontón.
INTENTO	Cualquier movimiento hacia delante de la raqueta en dirección hacia la pelota. Un swing falso es también un intento, sin embargo la preparación de la raqueta con solamente el backswing y sin ningún movimiento hacia adelante en dirección a la pelota no es un intento.
INTENTO POSTERIOR	Intento subsecuente del golpeador de servir o devolver la pelota que aún se encuentra en juego, luego de haber realizado uno o más intentos.
JUEGO	Parte de un partido. Un jugador debe ganar 3 juegos para ganar un partido al mejor de 5 juegos y 2 juegos para ganar un partido al mejor de 3 juegos.
LET	Resultado de un rally en el que ninguno de los jugadores gana. El servidor sirve nuevamente desde el mismo cuadro.
MAL PARADO	Situación en la que un jugador, anticipando la trayectoria de la pelota, se mueve en una dirección, mientras el golpeador golpea la pelota en otra dirección.
NOT UP	Devolución que: el jugador no golpea correctamente; o rebota más de una vez en el piso antes de ser golpeada; o toca al golpeador o la vestimenta del golpeador.
PARTIDO	Contienda total, incluyendo el calentamiento.
RALLY	Un buen servicio seguido de una o más devoluciones alternadas hasta que uno de los jugadores falla en hacer una buena devolución.
TURNING	Acción del golpeador que golpea, o está en posición de golpear, la pelota por la derecha del cuerpo luego de que la pelota ha pasado detrás suyo por la izquierda o viceversa, ya sea que el golpeador gire o no físicamente. Nota: El shaping (preparación) para jugar la pelota de un lado seguido del traslado de la raqueta alrededor del cuerpo para golpear la pelota del otro lado no es considerado turning como tampoco intento posterior.

APÉNDICE 2 – CANTOS DE LOS OFICIALES

2.1 MARKER

BAJA	Para indicar que la devolución del jugador impactó la chapa, o el piso antes de llegar al frontón, o impactó el frontón y luego la chapa.
FALTA	Para indicar que el servicio no fue bueno.
CAMBIO	Para indicar un cambio de servidor.
NOT UP	Para indicar que una devolución: no fue golpeada correctamente; o rebotó más de una vez en el piso antes de ser golpeada; o tocó al golpeador o la vestimenta del golpeador.
FUERA	Para indicar que una devolución: impactó la pared sobre o por encima de la línea de fuera; o impactó cualquier elemento por encima de las líneas de fuera; o impactó el borde superior de cualquier pared de la cancha; o pasó por sobre una pared hacia afuera de la cancha; o pasó a través de cualquier elemento.
10 IGUALES: UN JUGADOR DEBE GANAR POR UNA DIFERENCIA DE 2 PUNTOS	Para indicar estando 10 iguales que un jugador debe lograr una ventaja de 2 puntos para ganar el juego. Se canta sólo en la primera ocurrencia de esta situación en el partido.
PELOTA DE JUEGO	Para indicar que un jugador requiere un punto para ganar el juego.
PELOTA DE PARTIDO	Para indicar que un jugador requiere un punto para ganar el partido.
SI, LET/ LET	Para repetir la decisión del Árbitro cuando el rally se jugará de nuevo.
STROKE PARA (JUGADOR o EQUIPO)	Para repetir la decisión del Árbitro cuando se otorga un stroke a un jugador o equipo.
NO LET	Para repetir la decisión del Árbitro cuando un pedido de let no es concedido.

Ejemplos de Cantos del Marker

1. Introducción del partido:
"Smith al servicio, Jones en la recepción, al mejor de 5 juegos, cero a cero."
2. Orden de los cantos:
 - i) Cualquier situación que afecta el marcador (por ej. Stroke para Brown).
 - ii) El marcador con el puntaje del servidor siempre en primer lugar.
 - iii) Comentarios sobre el marcador (por ej. Pelota de juego).
3. Anunciando el marcador:
"Not up. Cambio, 4-3."
"Si let, 3-4."
"Stroke para Jones, 10-8, Pelota de Juego."
"Falta, cambio, 8-3."
"Not up, 10 iguales: un jugador debe ganar por una diferencia de 2 puntos."
"10-8, Pelota de Partido."
"13-12, Pelota de Partido."
4. Fin de un juego:
"11-3, juego para Smith. Smith lidera 1 juego a 0." "11-7, juego para Jones. Smith lidera 2 juegos a 1."
"11 - 8, partido para Jones, 3 juegos a 2, 3-11, 11-7, 6-11, 11- 9, 11- 8."

5. Inicio de juegos sucesivos:
"Smith lidera 1 juego a 0. Cero a cero."
"Smith lidera 2 juegos a 1. Jones al servicio, cero a cero." "2 juegos iguales. Smith al servicio, cero a cero."

2.2 ÁRBITRO

QUINCE SEGUNDOS	Para informar que restan 15 segundos del tiempo permitido.
MEDIO TIEMPO	Para informar que han pasado 2 ½ minutos del tiempo de calentamiento.
LET / JUEGUEN UN LET	Para informar que se volverá a jugar un rally en circunstancias en las que el canto "Si, Let" no resulte apropiado (por ej. Cuando ninguno de los jugadores pidieron un let).
NO LET	Para no conceder un let.
STROKE PARA (<i>jugador o equipo</i>)	Para informar que se está otorgando un stroke.
TIEMPO	Para indicar que el tiempo permitido ha finalizado.
SI, LET	Para conceder un let.
ADVERTENCIA POR CONDUCTA	Para informar que se está sancionando Advertencia por Conducta, por ej.: "Advertencia por Conducta para Smith por demora en el juego."
PUNTO POR CONDUCTA	Para informar que se está sancionando Punto por Conducta, por ej.: "Sanción por Conducta para Smith, Stroke para (<i>el otro jugador o equipo</i>) por demora en el juego."
JUEGO POR CONDUCTA	Para informar que se está sancionando Juego por Conducta, por ej.: "Sanción por Conducta para Jones, Juego para (<i>el otro jugador o equipo</i>) por abuso físico sobre el oponente."
PARTIDO POR CONDUCTA	Para informar que se está sancionando Partido por Conducta, por ej.: "Sanción por Conducta para Jones, Partido para (<i>el otro jugador o equipo</i>) por discusión con el Árbitro."

APÉNDICE 3 – SISTEMAS DE PUNTUACIÓN ALTERNATIVOS

1. Point-a-rally a 15 puntos

La Regla 2 (Puntuación) se reemplaza por (ver texto en cursiva):

- 2.1 El ganador de un rally anota 1 punto y sirve para iniciar el siguiente rally.
- 2.2 *Cada juego se disputa a 15 puntos, excepto cuando el marcador alcance el 14 iguales, oportunidad en la que el juego continuará hasta que uno de los jugadores obtenga una ventaja de 2 puntos.*
- 2.3 Normalmente un partido se disputa al mejor de 5 juegos, aunque puede también disputarse al mejor de 3 juegos.

2. Puntuación Hand-in/hand-out

La Regla 2 (Puntuación) se reemplaza por (ver texto en cursiva):

- 2.1 *El servidor, al ganar un rally, anota 1 punto; el receptor, al ganar un rally, se convierte en servidor sin cambiar el marcador.*
- 2.2 *Cada juego se disputa a 9 puntos, excepto cuando el marcador alcance el 8 iguales, oportunidad en la que el receptor elige, antes del servicio siguiente, continuar el juego a 9 (conocido como "Set 1") o a 10 (conocido como "Set 2"). El receptor debe indicar claramente su decisión al Marker, al Árbitro y al oponente.*
- 2.3 Normalmente un partido se disputa al mejor de 5 juegos, aunque puede también disputarse al mejor de 3 juegos.

APÉNDICE 4 – EL SISTEMA DE TRES ÁRBITROS

1. El Sistema de Tres Árbitros usa un Árbitro Central (AC) y dos Árbitros Laterales (ALs) quienes deben trabajar juntos en equipo. Todos deberían ser los árbitros con la acreditación más alta disponible. Si los 3 Oficiales tienen distinto nivel, el Árbitro con la acreditación más alta debería ser normalmente el AC.
2. El AC, quien oficia también de Marker, controla el partido y debe consultar a los ALs antes del inicio del partido si fuera necesario (y de ser posible) entre juegos, para tratar de asegurar consistencia en la interpretación y aplicación de las reglas. Uno de los ALs lleva el marcador a modo de respaldo. En caso de alguna discrepancia el marcador del AC es el cual prevalece.
3. Los dos ALs deberían sentarse detrás de la pared posterior en línea con la línea interna del cuadro de servicio en cada lado, una fila delante del AC.
4. Los ALs toman decisiones al finalizar los rallies –no durante los mismos– solamente en los siguientes asuntos:
 - 4.1 Cuando un jugador pide un let; o apela el canto o ausencia de canto de baja, not up, fuera, o falta del AC.
 - 4.2 Si alguno de los Árbitros no tuvo una visión clara en una jugada la decisión de ese Árbitro es "Si, Let."
 - 4.3 Si el AC tiene dudas sobre el motivo de una apelación, el AC debe pedir una aclaración al jugador.
 - 4.4 Si un AL tiene dudas sobre lo que está siendo apelado, el AL debe pedir una aclaración al AC.
5. Sólo el AC decide sobre todas las otras cuestiones incluyendo períodos de tiempo, conducta, lesión, distracción, pelota rota, objeto caído y condiciones de la cancha, ninguna de las cuales puede ser apelada.
6. Toda apelación debe ser decidida por los 3 Árbitros, simultánea e independientemente.
7. Una decisión por mayoría de los 3 árbitros es final, a menos que esté operando un sistema de repetición en video.
8. La decisión de los 3 Árbitros debe ser anunciada por el AC sin revelar las decisiones individuales.
9. En caso de existir 3 decisiones diferentes (Si Let, No Let y Stroke), la decisión final será "Si, Let".
10. Los jugadores pueden hablar solamente con al AC. Debe procurarse que el diálogo sea mínimo.
11. Los Árbitros pueden expresar sus decisiones usando (en orden de preferencia):
 1. Consolas electrónicas; o
 2. Tarjetas de Decisión Arbitral; o
 3. Señales de mano.
12. Si se emplean señales de mano:
 - Si, Let = Pulgar y dedo índice en forma de 'L'.
 - Stroke = Puño cerrado.
 - No Let = Mano horizontalmente plana, con la palma hacia abajo.
 - Pelota Baja / Not Up / Fuera / Falta = Pulgar hacia abajo.
 - Pelota Buena = Pulgar hacia arriba.

APÉNDICE 5 – REPETICION EN VIDEO

Puede utilizarse cuando dicha tecnología se encuentre disponible.

REGLAS/PROCEDIMIENTO

1. Un jugador puede pedir una repetición de una decisión de Let, Stroke o No Let en una situación de Interferencia, pero no puede apelar ningún canto del Marker. Cada jugador tiene derecho a pedir una repetición por juego; si la decisión original resulta revocada, el jugador retiene su derecho de volver a pedir una repetición en ese juego.
2. El jugador debe pedir clara e inmediatamente la repetición al Árbitro Central (AC) diciendo "Repetición en Video, por favor".
3. El AC entonces anuncia: "Repetición en video, por favor, (nombre del jugador), sobre la decisión en el Si, Let/No Let/Stroke".
4. Las repeticiones se mostrarán en las pantallas.
5. La decisión del Árbitro de Repetición en Video, cuya decisión es final, se mostrará en las pantallas.
6. El AC entonces anuncia: "Decisión de Si, Let/No Let/Stroke confirmada, (nombre del jugador) no tiene repeticiones disponibles"; o "Decisión de Si, Let/No Let/Stroke revocada, (nombre del jugador) tiene 1 repetición disponible."
7. Cuando el marcador alcanza el 10 iguales, cada jugador tendrá 1 única repetición disponible. Las repeticiones no utilizadas no podrán acumularse más allá del 10 iguales o en juegos posteriores. El AC anuncia: "10 iguales, un jugador debe ganar por una diferencia de 2 puntos. Cada jugador tiene 1 repetición disponible".
8. Si una repetición en video no se encuentra disponible debido a dificultades técnicas, esto no contará como repetición utilizada.

APÉNDICE 6 – ELEMENTOS DE PROTECCIÓN OCULAR

La WSF recomienda que todos los jugadores de squash deberían utilizar elementos de protección ocular, contruídos de acuerdo a Estándares Nacionales apropiados, dispuestos adecuadamente sobre los ojos en todo momento durante el juego, incluyendo el calentamiento. Los Estándares Nacionales vigentes sobre Protección Ocular en Deportes de Raqueta son publicados por la Asociación Canadiense de Estándares, la ASTM de Estados Unidos, Estándares de Australia/Nueva Zelanda y la Institución de Estándares Británica. Es responsabilidad del jugador asegurar que la calidad del producto utilizado sea la apropiada para su uso.

El uso de elementos de protección ocular, de acuerdo a los estándares mencionados arriba (o equivalentes), es obligatorio en todos los eventos de dobles y de menores avalados por la WSF.

APÉNDICE 7 – ESPECIFICACIONES TÉCNICAS APÉNDICE 7.1

DESCRIPCIÓN Y DIMENSIONES DE UNA CANCHA DE SINGLES

DESCRIPCIÓN

Una cancha de squash es un área rectangular delimitada por 4 paredes: el frontón, 2 paredes laterales y la pared posterior. Tiene un piso nivelado y un espacio despejado en altura sobre el área de la cancha.

DIMENSIONES

Largo de la cancha entre las superficies de juego.....	9750 mm
Ancho de la cancha entre las superficies de juego.....	6400 mm
Diagonal.....	11665 mm
Altura sobre el piso hasta el borde inferior de la línea del frontón.....	4570 mm
Altura sobre el piso hasta el borde inferior de la línea de la pared posterior.....	2130 mm
Altura sobre el piso hasta el borde inferior de la línea de servicio en el frontón.....	1780 mm
Altura sobre el piso hasta el borde superior de la chapa.....	480 mm
Distancia hasta el borde más cercano de la línea corta desde la pared posterior....	4260 mm
Dimensiones internas de los cuadros de servicio.....	1600 mm
Ancho de todas las líneas.....	50 mm
Altura mínima despejada sobre el piso de la cancha.....	5640 mm

NOTAS

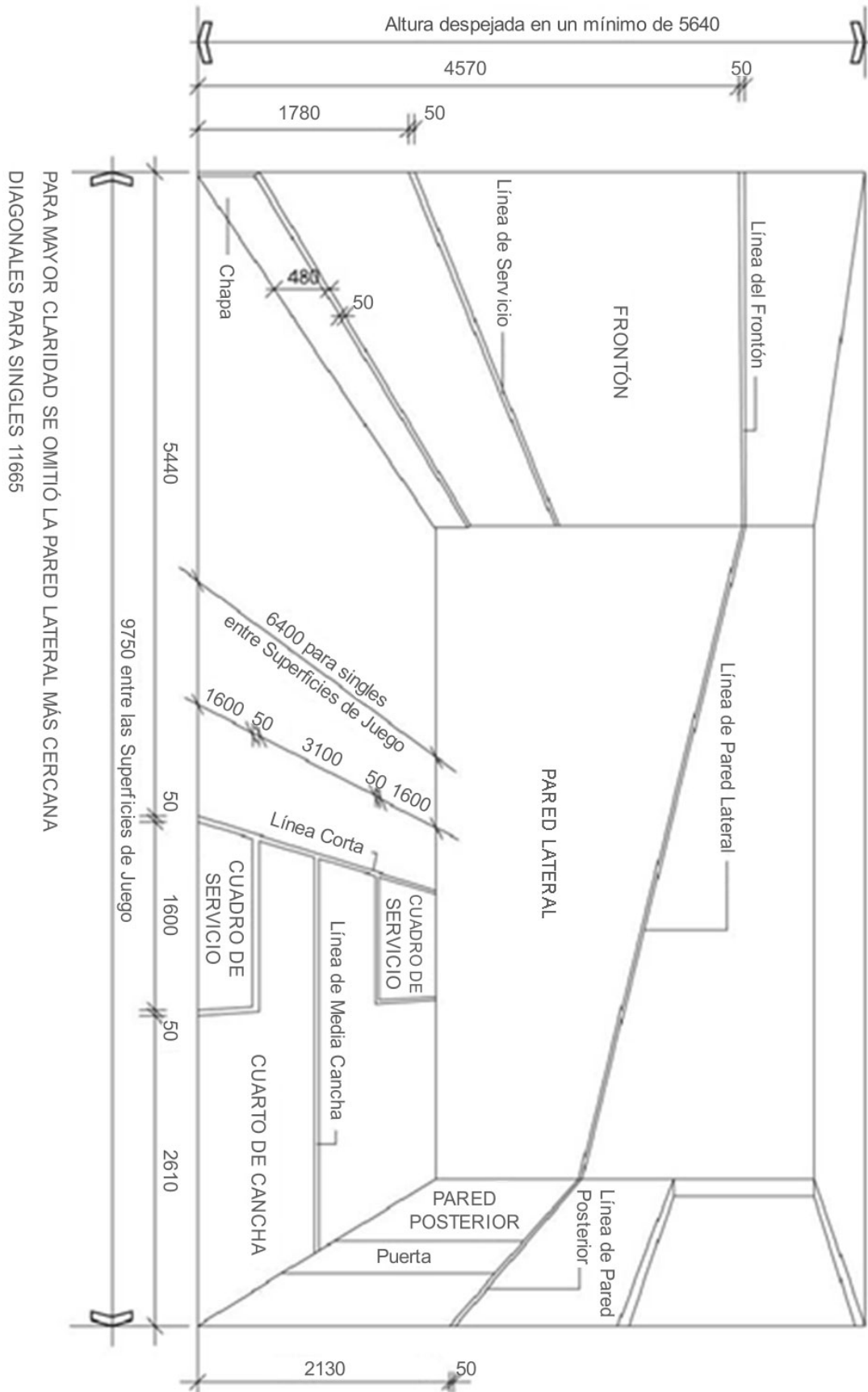
1. Las líneas de las paredes laterales conectan la línea del frontón con la línea de la pared posterior.
2. El cuadro de servicio es un cuadrado formado por la línea corta, una pared lateral y otras dos líneas marcadas en el piso.
3. El largo, ancho y diagonal de la cancha se miden a una altura de 1000 mm sobre el piso.
4. Se recomienda que la línea del frontón, las líneas de las paredes laterales, la línea de la pared posterior y los 50 mm superiores de la chapa tengan una forma que desvíen toda pelota que las impacte.
5. La chapa no debe proyectarse del frontón por más de 45 mm.
6. Se recomienda que la puerta de la cancha se encuentre en la parte central de la pared posterior.
7. La configuración general de una cancha de squash, sus dimensiones y marcas se ilustran en el diagrama del Apéndice 7.2.

CONSTRUCCIÓN

Las canchas de squash pueden construirse con diferentes materiales en la medida en que permitan un rebote adecuado a la pelota y sean seguras para el juego; sin embargo, la WSF ha publicado su Especificación para una Cancha de Squash la cual contiene ciertos estándares recomendables. Algunos Organismos Nacionales o Regionales pueden requerir que tales estándares de la WSF se cumplan en el ámbito del juego competitivo.

APÉNDICE 7.2

CONFIGURACIÓN GENERAL DE LA CANCHA INTERNACIONAL DE SINGLES



APÉNDICE 8 – ESPECIFICACIONES DE LAS PELOTAS DE SQUASH

1. PELOTA DE DOBLE PUNTO AMARILLO ESTÁNDAR (Competición)

La especificación siguiente es el estándar para una pelota de doble punto amarillo (Competición) a utilizar bajo las Reglas de Squash:

- Diámetro (milímetros) 40.0 + ó - 0.5
- Peso (gramos) 24.0 + ó - 1.0
- Rigidez (N/mm) @ 23 grados C. 3.2 + ó - 0.4
- Fuerza de la Costura (N/mm) 6.0 mínimo
- Resiliencia de Rebote – desde 254 centímetros
 - @ 23 grados C. 12% mínimo
 - @ 45 grados C. 25% - 30%

2. PELOTA DE UN PUNTO AMARILLO ESTÁNDAR (Club)

La especificación siguiente es el estándar para una pelota de un punto amarillo (Club) a utilizar bajo las Reglas de Squash:

- Diámetro (milímetros) 40.0 + ó - 0.5
- Peso (gramos) 24.0 + ó - 1.0
- Rigidez (N/mm) @ 23 grados C. 3.2 + ó - 0.4
- Fuerza de la Costura (N/mm) 6.0 mínimo
- Resiliencia de Rebote – desde 254 centímetros
 - @ 23 grados C. 15% mínimo
 - @ 45 grados C. 30% - 35%

NOTAS

1. El procedimiento completo para el testeo de pelotas según las especificaciones de arriba está disponible en la WSF. La WSF se encargará del testeo de pelotas bajo procedimientos estandarizados cuando le sea requerido.
2. No se definen especificaciones especiales para pelotas de velocidades más rápidas o más lentas, las cuales pueden ser empleadas por jugadores de mayor o menor habilidad o condiciones climáticas más calurosas o más frías, más allá de las especificaciones que han sido mencionadas para determinar los tipos Competición y Club. Las posibles diferencias de velocidad en las pelotas puede deberse a variaciones en el peso o el diámetro respecto a las especificaciones arriba citadas. Se recomienda que las pelotas mantengan los mismos códigos de color o marcas para indicar su velocidad o categoría de uso. También resulta recomendable que las pelotas para jugadores principiantes o en desarrollo se ajusten en términos generales a los parámetros de resiliencia de rebote indicados a continuación.

Jugador principiante	Resiliencia de Rebote @ 23 grados C no menor que 17%
	Resiliencia de Rebote @ 45 grados C 36% a 38%
Jugador en desarrollo	Resiliencia de Rebote @ 23 grados C no menor que 15%
	Resiliencia de Rebote @ 45 grados C 33% a 36%

Pueden obtenerse las especificaciones de pelotas actualmente cumpliendo estos requerimientos sobre pedido en la WSF.

La velocidad de las pelotas también puede ser indicada de la siguiente manera:

- Super lenta – Punto Amarillo (Un Punto o Doble Punto)
- Lenta – Punto Blanco o Punto Verde
- Media – Punto Rojo
- Rápida – Punto Azul

3. Las pelotas a utilizarse en los Campeonatos Mundiales u otros con parámetros de juego similar deben cumplir las especificaciones arriba mencionadas para la pelota de Doble Punto Estándar (Competición). La WSF podrá realizar testeos adicionales con jugadores del estándar definido para determinar el grado de adecuación de la pelota nominada para su uso en Campeonatos.
4. Las pelotas de punto amarillo de un diámetro mayor a los 40.0mm especificados arriba, pero que de alguna manera cumplan las especificaciones, pueden ser autorizadas por el organismo oficial para su uso en torneos.

APÉNDICE 9 - DIMENSIONES DE UNA RAQUETA DE SQUASH

DIMENSIONES

Largo máximo 686 mm

Ancho máximo, medido en ángulo recto con el eje 215 mm

Largo máximo de las cuerdas 390 mm

Área máxima de encordado 500 cm²

Ancho mínimo del marco y del resto de la estructura (medido en el sentido de las cuerdas) 7 mm

Espesor máximo del marco y del resto de la estructura (medido perpendicular a las cuerdas) 26 mm

Radio mínimo de la curvatura exterior del marco en cualquier punto 50 mm

Radio mínimo de curvatura de cualquier borde del marco y del resto de la estructura 2 mm

PESO

Peso máximo 255 gr

CONSTRUCCIÓN

- a) La cabeza de la raqueta se define como la parte de la raqueta que contiene o rodea el área encordada.
- b) Las cuerdas y sus terminaciones deben estar empotradas dentro de la cabeza de la raqueta o, en los casos en los que el empotrado resulte impráctico debido a los materiales de la raqueta, o su diseño, deben protegerse por medio de una banda protectora contra golpes asegurada convenientemente a la raqueta.
- c) La banda protectora debe construirse de un material flexible que no se pliegue formando bordes afilados al entrar en contacto abrasivo con el piso o las paredes.
- d) La banda protectora debe ser de un material blanco, incoloro o no pigmentado. Cuando por razones de cosmética un fabricante elige utilizar una banda protectora de color, el fabricante debe demostrar a satisfacción de la WSF que la banda no deja marcas de color en las paredes o el piso de la cancha luego del contacto con los mismos.
- e) El marco de la raqueta debe ser de un color y/o material que no deje marcas en las paredes o el piso luego del impacto con los mismos en un juego normal.
- f) Las cuerdas deben ser de tripa, nylon o algún material sustituto, siempre que no sea derivado del metal.
- g) Sólo se permitirán dos capas de cuerdas y éstas deberán estar entrelazadas o unidas de manera alternada en los puntos en que se cruzan y el patrón de las cuerdas deberá ser en su mayoría uniforme y formar un único plano sobre la cabeza de la raqueta.
- h) Los antivibradores, espaciadores de cuerdas u otros dispositivos sujetos a cualquier parte de la raqueta deben ser empleadas exclusivamente para limitar el desgaste o prevenir la vibración o roturas y deben ser razonables en tamaño y ubicación para tales propósitos. No deben sujetarse sobre la zona de impacto del encordado (definida como el área formada por las cuerdas solapadas).
- i) No deben existir en la raqueta áreas sin encordar de modo tal que permitan el paso de una esfera de más de 50mm de diámetro.
- j) La construcción total de la raqueta incluyendo la cabeza debe ser simétrica desde el centro de la raqueta en una línea vertical entre la cabeza y el mango al verla de frente.
- k) Cualquier cambio en las especificaciones de las raquetas estarán sujetos a un período de notificación de dos años antes de su entrada en vigencia.

La WSF debe expedirse ante la pregunta de si cualquier raqueta o prototipo cumple con las especificaciones anteriores, o si se abrueda o no su uso para el juego y emitirá lineamientos para asistir en la interpretación de estas especificaciones.

APÉNDICE 10 – LIMITACIONES EN EL COACHING

Se considera coaching a toda acción de comunicación, consejo o instrucción de cualquier tipo y por cualquier medio dirigida a un jugador, y durante un partido sólo está permitido en los intervalos entre juegos.

Tecnología de Análisis de Jugadores

La tecnología de análisis de jugadores como se detalla a continuación puede incorporarse al equipamiento de juego de los jugadores siempre que permita que tal equipamiento se mantenga en conformidad con las especificaciones definidas. Cualquier equipamiento que sea colocado en el cuerpo de un jugador debe cumplir las condiciones de seguridad y otras normas, según corresponda.

La tecnología de análisis de jugadores es equipamiento que pueda desempeñar alguna de las funciones siguiente respecto a la información sobre el desempeño del jugador:

- A. Grabación
- B. Almacenamiento
- C. Transmisión
- D. Análisis
- E. Comunicación con el jugador por cualquier tipo de medio.

La tecnología de análisis de jugadores puede grabar y/o almacenar información durante un partido. Los jugadores no podrán tener acceso a tal información durante un partido.

Traducido al español en Febrero de 2015 por:

**Consejo Argentino de Arbitraje de Squash
Buenos Aires, Argentina**

Email: caasquash@gmail.com

Website: www.caasquash.com

Facebook: /caasquash

Twitter: @caasquash

Publicado en Noviembre de 2014 por:

**World Squash Federation Ltd
25 Russell Street
Hastings
East Sussex TN34 1QU
United Kingdom**

Teléfono: 44+ 1424 447440

Email: wsf@worldsquash.org

Website: www.worldsquash.org